

# WIE ZU SPIELEN – KAMPF UM DIE INSEL

---

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit zehn Charakteren, der Kampf endet, nachdem ein Spieler alle zehn Charaktere verloren hat, der andere Spieler wird zum Sieger und neuen Herrscher der Insel

erklärt, wie man sich richtet: Du und dein Gegner sitzen einander gegenüber mit der Insel in der Mitte. Legen Sie dann alle zehn Hindernisblöcke beiseite und zeigen Sie nur die Oberseite des Hindernisblocks. Du kannst entscheiden, wer zuerst spielt, oder du kannst den Würfel rollen, um zu entscheiden, wer zuerst mit der höchsten Anzahl spielt, die zuerst spielt. Dann wechseln Sie sich ab, um einen Hindernisblock nach dem anderen auf die Insel zu platzieren. Beide Spieler dürfen nicht auf die Unterseite der Hindernisblöcke schauen. (Bitte beachten Sie, dass in einer Rasterzeile oder -spalte nicht mehr als ein Hindernisblock zulässig ist). Platzieren Sie Ihr Trägerpad vor Ihnen an den hinteren Rand der Insel (nicht auf der Insel), ausgerichtet mit den ersten fünf Quadraten links von der Insel, die die Rakete auf dem Trägerpad mit der Rakete auf der Insel anrichten. Dann mit einem beliebigen fünf Ihrer Charaktere immer noch abwechselnd jeder Spieler platziert einen Charakter auf der Insel in Richtung einer Richtung mit den ersten beiden Zeilen vor Ihnen nur. Legen Sie dann in beliebiger Reihenfolge Ihre verbleibenden fünf Zeichen auf das Trägerpad (ein Zeichen in jeder Spalte). Und dann wird der Spieler, der zuerst spielt, den Würfel rollen, um seinen Zug zu beginnen.

Wie man einen Charakter bewegt: Alle Charaktere bewegen sich auf die Insel weise durch die Rolle eines sechsseitigen Würfels, der bei Null beginnt und bei fünf endet. Alle Zeichen können sich nur in einer geraden Linie bewegen. Alle Zeichen können sich nur vorwärts bewegen, nach links oder rechts abbiegen. (Bitte beachten Sie, dass das Vorwärtsgehen die Richtung ist, in die das Zeichen zu diesem Zeitpunkt steht). Sie können sich nicht rückwärts, seitlich oder diagonal bewegen. Wenn Sie eine Rollen haben Sie nur eine Option, um ein Quadrat vorwärts zu bewegen. Wenn Sie eine andere Zahl höher als eine rollen, haben Sie drei Bewegungsmöglichkeiten DIE DREI OPTIONEN DER BEWEGUNG SIND: 1. Ändern Sie die Richtung, indem Sie nach links abbiegen. 2. Ändern Sie die Richtung, indem Sie nach rechts abbiegen. (Beachten Sie, dass Sie die Richtung nur einmal ändern können, indem Sie am Ende Ihrer Zählung nur mit der letzten Zahl auf der Matrize drehen) Beispiel: Sie rollen eine Drei, Sie können drei Quadrate vorwärts bewegen oder zwei Quadrate vorwärts bewegen und dann die Richtung ändern, indem Sie Ihren Charakter nach links oder rechts drehen, der auf diesem zweiten Quadrat verbleibt.

Wenn eine Null gerollt wird: Wenn Sie eine Null rollen, erhalten Sie eine weitere Runde, aber bevor Sie die Matrize wieder rollen, müssen Sie eine der drei Optionen wählen, die Ihnen zur Verfügung stehen, bevor Sie fortfahren können. Die drei Optionen sind: 1: BRING ON REINFORCEMENTS Wählen Sie ein beliebiges Zeichen aus Ihrem Trägerpad und bringen Sie dann das ausgewählte Zeichen auf die Insel mit dem ersten Quadrat direkt vor diesem Zeichen (nur wenn es von einem anderen Zeichen unbesetzt ist) nur nach vorne gerichtet. . Rollen Sie dann die Matrize erneut, um die Anzahl der Züge zu bestimmen, die nur dieses Zeichen bewegen. (Es sei denn, Sie rollen eine weitere Null, dann würden die drei Optionen wieder beginnen) 2: MOVE YOUR CARRIER PAD, die Sie nominiert haben, um Ihr Trägerpad zu bewegen. Dann rollen Sie die Matrize wieder, um die Anzahl der Züge zu bestimmen, dann bewegen Sie das Trägerpad entlang der Kante der Insel die relevante Anzahl von Quadraten, die der Zahl entsprechen, die gerade auf der Matrize von der Mitte Raketenquadrat, das auf Ihrem Trägerpad ist, gerollt wird, dann wird dies Beenden Sie r Wende des Spiels. (Sie können das Trägerpad nicht um die Ecken der Insel bewegen und das mittlere Raketenquadrat muss immer in Kontakt mit dem unteren Rand der Insel bleiben). 3: ÄNDERUNGSDIREKTION IHRES CHARACTER Wählen Sie links oder rechts auf dem Platz, auf dem Sie sich befinden. (Bewegen Sie Ihren Charakter nicht nach vorne) Sobald Sie dies getan haben, rollen Sie die Matrize erneut, um die Anzahl der Züge als normale Bewegung nur dieses Zeichen zu bestimmen. (Es sei denn, Sie rollen eine weitere Null, dann würden die 3 Optionen wieder beginnen)

# WIE ZU SPIELEN – KAMPF UM DIE INSEL

---

Wie man ein Ziel schießt: Jeder Spieler hat eine Kampfeinheit, die aus drei verschiedenen Arten von Charakteren besteht, und diese Charaktere haben unterschiedliche Schießstände, von denen sie einen anderen Charakter oder Hindernisblock schießen können. Soldaten haben einen Schießstand von 2, Jeeps haben einen Schießstand von 3 und Panzer haben einen Schießstand von 4. Alle Charaktere in deiner Kampfeinheit schießen auf die gleiche Weise durch die Verwendung des richtigen Schießstandes für diesen Charakter, der verwendet wird, beachten Sie, dass der Schießstand genau sein muss, um einen anderen Charakter zu schießen oder einen Hindernisblock zu aktivieren. Dein Charakter muss auch nach vorne auf das beabsichtigte Ziel gerichtet sein. (Ihr Charakter kann nicht von den Seiten schießen oder von hinten schießen). Wenn du an der Reihe bist, sobald ein exakter Treffer auf einen Charakter festgestellt wurde, nimmst du einfach das beabsichtigte Ziel auf und entferne es von der Insel. Wenn Sie an der Reihe sind, sobald ein exakter Treffer auf einem Hindernisblock festgestellt wurde, überprüfen Sie die Unterseite, um festzustellen, ob es live oder sicher ist, bevor Sie ihn von der Insel entfernen.

Über die Hindernisblöcke: Insgesamt sind es zehn Hindernisblöcke, insgesamt sind es lebende Blöcke und vier sichere Blöcke. Sie werden zu Beginn des Spiels von jedem Spieler auf die Insel gesetzt, wobei keiner der Spieler weiß, welche live oder sicher sind. Die Hindernisblöcke bleiben inaktiv, bis sie durch ein Zeichen aktiviert werden. Sie können jeden Ihrer Charaktere verwenden, um einen Hindernisblock zu aktivieren. Um dies zu tun, müssen Ihre Charaktere Schießstand muss ein exakter Treffer auf dem Hindernisblock sein. Du kannst auch einen Hindernisblock aktivieren, indem du deinen Charakter direkt oben aufwirfst. Um dies zu tun, müssen Sie die genaue Zahl auf der Düse haben (Sie können nicht auf einem Hindernisblock landen und dann links oder rechts abbiegen). Wenn ein Hindernisblock aktiviert wird, wird dieser Hindernisblock umgedreht, um zu zeigen, ob er live oder sicher ist, ob der Hindernisblock mit einem Schädel markiert ist.

Wie man eine Runde spielt: Die Würfel ist nur für die Bewegung Ihrer Charaktere und Sie müssen immer einen Charakter bewegen, wenn möglich, bevor Sie Ihre Wendung des Spiels beenden können. Egal, welche Zahl gerollt wird, Sie haben die Möglichkeit, alles auf der Insel zu schießen und zu entfernen, bevor Sie einen Ihrer Charaktere bewegen und so oft, wie Sie möchten, vorausgesetzt, dass Sie einen genauen Treffer auf einen Hindernisblock oder Charakter haben. Jetzt können Sie jeden Ihrer Charaktere entsprechend der Zahl bewegen, die Sie gerade auf der Matrize gerollt haben. Sobald du einen deiner Charaktere verschoben hast, hast du wieder die Möglichkeit, jeden Hindernisblock oder Charakter auf der Insel so oft zu schießen und zu entfernen, wie du möchtest, vorausgesetzt, dass du einen genauen Treffer hast. Sobald Du fertig bist, spielst du den Gegner.

## ALLGEMEINE REGELN

1. Wenn Sie die Matrize rollen, müssen Sie immer alle Einheiten auf der Matrize verwenden.

1a. Wenn alle deine Charaktere von der Bewegung blockiert sind und du kein Zeichen auf der Insel bewegen kannst, ohne alle Einheiten auf der Matrize zu verwenden. Dann kann dein Gegner einen deiner Charaktere kostenlos von der Insel entfernen und dies würde deinen Spielzug beenden.

1b. Wenn Sie keine weiteren Charaktere auf der Insel haben und auf Ihrem Zug die Charaktere auf Ihrem Trägerpad nicht auf die Insel vorgeschoben werden können, dann kann Ihr Gegner in dieser Situation einen Ihrer Charaktere kostenlos von Ihrem Trägerpad entfernen und dies würde Ihre tu beenden rn des Spiels

2. Nachdem eine Null gerollt ist, erhalten Sie immer eine weitere Rolle der Matrize und Sie müssen eine der drei Optionen wählen, die Ihnen zur Verfügung stehen, bevor Sie die Matrize wieder rollen. 1: Bringen Sie auf Verstärkungen 2: Bewegen Trägerpad 3: Richtung ändern

## WIE ZU SPIELEN – KAMPF UM DIE INSEL

---

- 2a. Bitte beachte, dass der letzte Charakter, der gespielt wird, nachdem eine Null gerollt wurde, der einzige Charakter ist, den du spielen darfst, nachdem du den Würfel wieder gerollt hast. (Es sei denn, Sie rollen eine weitere Null, dann würden die drei Optionen von neuem beginnen)
3. Bei deinem Spielzug kannst du alles auf der Insel vor der Bewegung deines Charakters und nach und so oft schießen, wie du möchtest, vorausgesetzt, dass du einen genauen Treffer auf dein beabsichtigtes Ziel
- 4 hast. Wenn alle deine Charaktere von der Insel entfernt wurden, aber einige noch auf deinem Trägerpad bleiben, ist dies das einzige Mal, dass du einen Charakter von deinem Trägerpad auf die Insel bringen kannst, ohne eine Null zu rollen, dann rolle die Matrize, um wie gewohnt weiterzumachen.
5. Hindernisblöcke fungieren auch als Barrikaden, wenn sie nicht aktiviert sind. Sie können nichts schießen, was über einen Hindernisblock hinausgeht, und Sie können sich nicht durch einen Hindernisblock bewegen, der sich in Ihrem Bewegungsweg befindet.
6. Ihre Charaktere müssen das Trägerpad in den Positionen verlassen, in denen Sie sie zu Beginn des Spiels zum ersten Mal platziert haben.
7. Alle Charaktere sind sicher vor einem genauen Treffer, während auf dem Trägerpad.
8. Kein Charakter kann vom Trägerpad auf die Insel
- 9 schießen. Sie können die Richtung nur ändern, indem Sie die letzte Einheit auf der Die
- 10 verwenden. Alle Charaktere, die von einem genauen Treffer entweder auf einem anderen Charakter oder einem Live-Hindernisblock im Kreuzfeuer gefangen sind, werden ebenfalls von der Insel entfernt.
11. Zwei Zeichen können nicht das gleiche Quadrat einnehmen.
12. Du kannst nur schießen und einen anderen Charakter entfernen und einen Hindernisblock bei deinem Spielzug aktivieren.
13. Wenn Sie einen genauen Treffer auf einen Charakter oder Hindernisblock haben, ist es nicht obligatorisch, Ihren Schuss in diesem Moment in der Zeit zu nehmen, können Sie auf eine weitere Wendung des Spiels
- 14 warten. Du kannst dich nicht über die Oberseite eines anderen Charakters oder Hindernisblocks bewegen, der sich in deinem Bewegungspfad befindet.
15. Wenn es möglich ist, einen Deiner Charaktere zu verschieben, dann musst du diesen Zug machen.